PLAYERS

Pubblicazione informativa Ongame Network n. 113 | settembre 2025
Mensile informativo della catena ONGAME - GE Distribuzione srl- Zona industriale VIII strada 36/1 - 30030 Fossò - VE - marketing@ongame-network.it
Coordinamento: Bruno Capolupi - Progetto grafico: Elena Martynenko - Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero: Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Jacopo Filisetti, Alex Campanelli, Diego Pierantoni, Robert Orlandi - Stampa: Pomi Vicenza -

FUNKOMANIA

One Piece che passione
Devid ha iniziato pensando ad un regalo per il nipote e ...
Articolo a pag. 5

ELECTRONICS

KONKR Pocket Fit Elite
Ayaneo non solo lancerà il palmare Pocket Fit, ma anche...
Articolo a pag. 7

ULTIMATE TEAM

FC 26 Ultimate team: tutte le novità!
Ultimate Team, pur mantenendo la struttura di base ...
Articolo a pag. 4

TCG POKÉMON

Strategie vincenti | 3
Alla scoperta dei trucchi per essere sempre vincenti ...
Articolo a pag. 10

RETROGAMING

Shadow of the beast
Nel 1989 quando il mercato per home computer era popolato da...
Articolo a pag. 6

Carissimi Players,
si certo, tranquilli siamo proprio noi solo che avevamo voglia cambiare look.
Players dopo undici anni ha deciso di cambiare formato, impaginazione e layout. Abbiamo voluto adottare un approccio più diretto, informativo e meno istituzionale rispetto a quanto fatto finora mantenendo inalterati i contenuti che raccontano degli interessi di tutti i Players che frequentano i negozi del network. In prima pagina non poteva che farla da padrone il "nuovo capitolo della saga calcistica più apprezzata e venduta di tutti i tempi" che quest'anno si propone con una serie di novità importanti soprattutto per quel che riguarda il gameplay. Per rimanere nell'ambito del gaming si ripropone il dualismo tra Call of Duty e Battlefield che promette un ritorno in grande spolvero dopo la non proprio esaltante performance di 2042.
Spider-Man, che ha iniziato a farci compagnia con i fumetti nel lontano 1962, fa il suo approdo nel mondo del TCG con l'espansione che Magic gli dedica. Il franchise di Marvel è sicuramente tra i più trasversali per quel che riguarda il nostro mondo ed in ogni salsa che ormai viene proposto è un successo garantito: sempre richiesto nel mondo dei collectibles, un must nel mondo del console gaming.
Va da sé che anche nel caso di Magic parliamo di un successo annunciato da sold out.
Bentornato Peter Parker.
Non restano di certo a guardare Disney Lorcana che presenta Leggende e Pokémon che finalmente esce con Megaevoluzione.
Insomma le vacanze son finite, buona lettura e alla prossima.
EG

FC 26 rinnova decisamente il gameplay ed è pronto a scendere in campo!

Come ogni anno ci prepariamo ad accogliere l'uscita di un nuovo capitolo della saga calcistica più apprezzata e venduta di tutti i tempi.

Come ogni anno ci prepariamo ad una nuova stagione di Ultimate Team con tante novità che promettono di rinfrescare l'esperienza di gioco e tenerci incollati alle nostre console per tutto l'anno che verrà. FC 26 si propone come un massivo aggiornamento dell'esperienza ludica in tutte le sue sfaccettature e modalità, in quello che potrebbe risultare essere il capitolo più rivoluzionario della serie. Le novità legate alle due modalità principali Ultimate Team e Carriera Allenatore saranno molteplici ma in generale a stupirci è stato il feeling pad alla mano che il gioco ha saputo regalarci durante le prime prove, con un gameplay che a primo impatto ci ha convinto sotto tutti gli aspetti.

> ***"La novità più evidente nel gameplay di FC 26 è la divisione tra Autentico e Competitivo"***

Le due tipologie di gameplay non sono una semplice differenza di velocità come la modalità realistica del pretendete capitolo, ma portano con sé diversi fattori di stacco tra i due gameplay, che offriranno due esperienze di gioco completamente diverse.

Nel gameplay Realistico avremo a disposizione l'intera libreria di amimazioni, con le movenze prese direttamente dagli highlights reali, con un sistema di movimento più lento e che favorisce la buona tattica e il posizionamento in campo, mirando a ricreare nella maniera più realistica possibile le partite reali.
Ad arricchire l'esperienza di gioco vedremo scene di intermezzo, riprese a bordo campo e una serie di elementi grafici di contorno che invece non vedremo nella modalità competitiva.
La modalità competitiva strizza l'occhio al mondo degli eSport, con un ritmo più deciso, giocatori meno "belli" da vedere e più funzionali, animazioni più semplici e dirette e un generale spostamento verso un'azione più skill based, con un'esperienza di gioco più manuale rispetto alla modalità realistica.
Questa modalità competitiva sarà impostata di default in tutte le
Continua a pagina 3

La tela del ragno entra nel mondo di Magic!

Finalmente l'attesa è finita per i fan di Magic e di Spider-Man. La tanto sognata collaborazione è ormai realtà, con l'imminente uscita del set Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man.

La data di uscita ufficiale è fissata per il 26 settembre 2025 mentre gli eventi di pre-release si terranno nei negozi specializzati a partire dal 19 settembre 2025. Si tratta di una delle uscite più attese dell'anno, che segna l'inizio della partnership pluriennale tra Wizards of the Coast e Marvel. A differenza di molti set "Universes Beyond" precedenti, questo sarà un set completo e draftabile, il che significa che potremo aspettarci un'esperienza di gioco strutturata e non solo carte singole per i formati Eternal come Commander.Si preannuncia come uno dei set più innovativi e attesi di Magic, che unisce due mondi di fandom in un'esperienza di gioco senza precedenti.
Continua a pagina 8

Lorcana: Leggende Benvenuto nella Storia, un nuovo inizio

Il mondo di Disney Lorcana, il gioco di carte collezionabili di Ravensburger, si prepara a una svolta epocale con l'uscita del nono set, intitolato "Leggende - Benvenuto nella Storia" (in inglese, "Fabled - Welcome to the Story"). Questo set non è solo una nuova espansione, ma rappresenta un punto di rottura e un nuovo inizio per l'universo del gioco, introducendo meccaniche, rarità e una narrazione che cambieranno il modo in cui i giocatori approcciano Lorcana.
Continua a pagina 9

REVIEW

A cura di Valerio Turrini

Nato nei primi anni ’80, il possente gorilla è stato uno dei personaggi simbolo della Nintendo, capace di attraversare intere generazioni con avventure sempre nuove e innovative.

Il ritorno del Re della giungla!

Da rivale di Mario, a protagonista assoluto delle amate serie Donkey Kong Country e Donkey Kong 64, fino alle indimenticabili avventure su Wii e Switch, il re della giungla è diventato una vera icona e ha saputo conquistare milioni di appassionati.

“Donkey Kong Bananza si propone come una ventata di aria fresca per la serie, proponendo un gameplay fresco e frenetico che promette di divertire come non mai e sancisce il ritorno al 3D che mancava da Donkey Kong 64”

Il cuore del gioco sarà ancora una volta il platforming, con livelli variegati e pieni di segreti da scoprire, al quale si aggiunge l’impronta dello studio di Super Mario Odissey, che ha saputo proporre diverse opzioni nuove, svecchiando la formula.
Il giocatore deve saltare, arrampicarsi e sfruttare la potenza bruta di Donkey Kong per superare ostacoli e nemici, ma questa volta entra in scena una novità assoluta: le Bananza Skills, abilità speciali legate alle iconiche banane della serie.
Ogni tipo di banana raccolta conferisce poteri unici: dalla possibilità di creare ponti improvvisati per raggiungere aree nascoste, fino a devastanti mosse d’attacco in grado di ripulire lo schermo.
Se il gameplay è il cuore di Donkey Kong Bananza, la direzione artistica è la sua anima. Nintendo ha puntato su uno stile vibrante e pieno di vita, che esalta i colori tropicali e restituisce la sensazione di trovarsi in una giungla pulsante di energia.

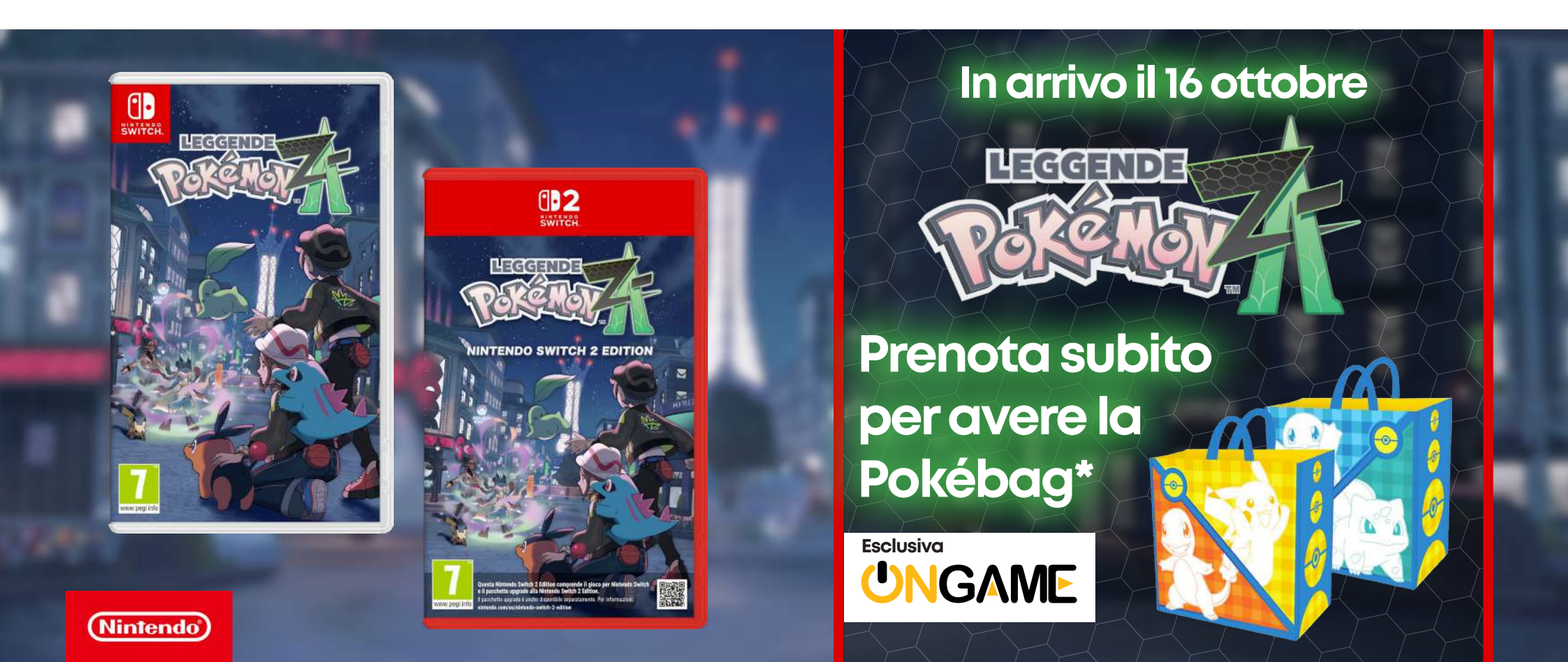
La struttura dei livelli è stata pensata per stimolare l’esplorazione. Non ci si limita a correre da sinistra a destra, ma ogni stage è un piccolo mondo vivo, con percorsi alternativi, sfide bonus e collezionabili che premiano la curiosità.
La varietà è un altro punto forte: si passa da giungle lussureggianti a vulcani in eruzione, da città sospese tra le nuvole a misteriosi templi sotterranei.
Ogni ambientazione introduce nemici e meccaniche uniche, mantenendo costantemente alto il ritmo.
Ogni livello è un piccolo dipinto interattivo, con sfondi dinamici che catturano l’occhio: stormi di pappagalli che attraversano lo schermo, cascate scintillanti che riflettono la luce del sole, antiche rovine che emergono tra la vegetazione.
Il design dei personaggi unisce tradizione e modernità: Donkey Kong e compagni conservano la loro personalità inconfondibile, ma con un livello di dettaglio che li rende ancora più espressivi e carismatici.

“Dal punto di vista artistico Donkey Kong Bananza! è un’opera che conquista al primo sguardo e che dimostra come il team creativo abbia saputo rinnovare l’immaginario di Donkey Kong senza snaturarlo”

A completare l’offerta ludica di Donkey Kong Bananza! non poteva di certo mancare una modalità cooperativa, vera firma della serie, che ritorna più divertente che mai grazie alle funzioni multiplayer di Switch 2. Il gioco offre la possibilità di affrontare l’intera avventura in co-op con un amico, che potrà controllare un personaggio a scelta tra Diddy Kong, Dixie Kong e Cranky Kong, ognuno dotato di abilità uniche che incoraggiano la collaborazione e aprono strade alternative, aggiungendo ulteriori chiavi di lettura ai livelli che affronteremo.
Dal punto di vista tecnico, Donkey Kong Bananza è una dimostrazione di forza per Nintendo Switch 2 dove il titolo il titolo gira con una fluidità impeccabile sia in modalità portatile che non, riuscendo già a far vedere le potenzialità della nuova ammiraglia Nintendo.
La grafica, pur mantenendo l’inconfondibile stile cartoonesco della serie, raggiunge nuovi traguardi in termini di dettaglio e profondità: dalle texture della pelliccia di Donkey Kong alla resa realistica dell’acqua e della vegetazione, ogni elemento contribuisce a un risultato spettacolare, il tutto con una fluidità incredibile e tempi di caricamento praticamente nulli.
Il sonoro, poi, merita una menzione speciale. La colonna sonora, composta da un mix di brani inediti e rielaborazioni di temi storici, accompagna l’avventura con un ritmo trascinante. Dai motivi tribali suonati con percussioni coinvolgenti, fino a melodie più leggere e spensierate, la musica è sempre perfettamente integrata con l’azione.
Gli effetti sonori sono curati nei minimi dettagli: il tonfo dei pugni di Donkey Kong, il fruscio delle foglie, il canto degli uccelli tropicali. Tutto contribuisce a rendere l’esperienza ancora più immersiva.
Con Donkey Kong Bananza, Nintendo regala ai fan un nuovo capitolo che sa unire passato e futuro, tradizione e innovazione.

È un gioco che diverte fin dal primo minuto, che conquista con la sua freschezza e che non smette mai di sorprendere grazie a una varietà di situazioni e a una realizzazione tecnica di altissimo livello.

DONKEY KONG BANANZA	
D1	17 luglio
Console	NSW2
Genere	Platform
Sviluppo	Nintendo EDP
Publisher	Nintendo



Prenota ora per ottenere*

FOCUS

A cura di Valerio Turrini

Finalmente arriva il nuovo capitolo della saga calcistica più apprezzata e venduta di tutti i tempi.

Segue dalla prima pagina
modalità online, in maniera da equiparare il gameplay per tutti gli utenti.
Parlando di modalità online, non possiamo che addentrarci nel mondo di Ultimate Team, la modalità regina di FC che si presenta con una veste completamente nuova, pensata per essere più dinamica, accessibile e gratificante.
Tra le novità più significative che troveremo in FC 26, c'è un nuovo sistema di progressione che permetterà di ottenere premi anche ai meno abili nella modalità competitiva, grazie all'introduzione di una nuova tipologia di weekend league chiamata Challengers, che si affiancherà al FUT Champions ma che non richiede alcuna qualificazione per partecipare, permettendo a tutti i giocatori di vivere l'esperienza della weekend league e guadagnare premi.

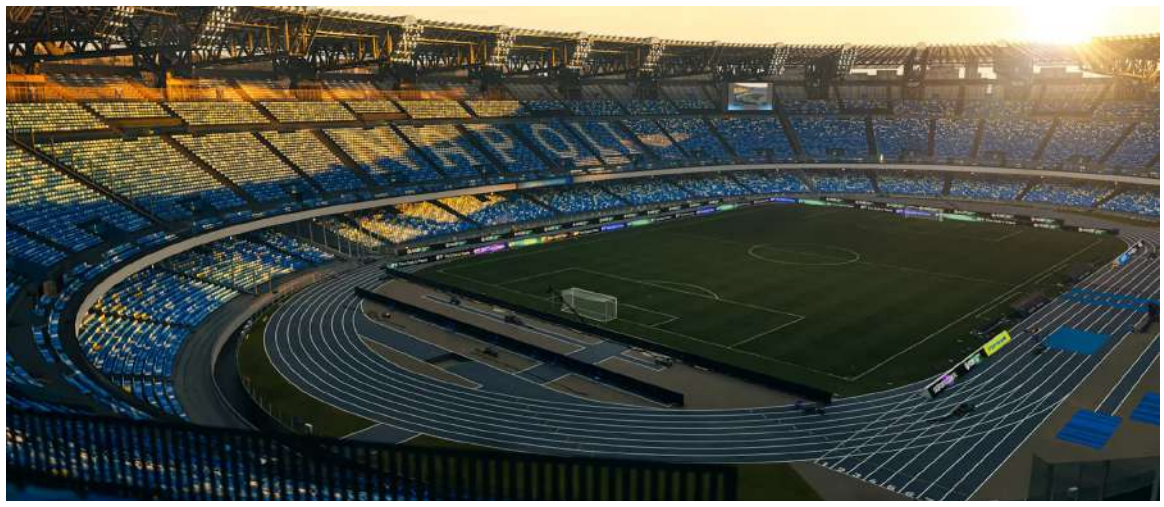
> ***"Champions rimane la sfida maestra di Ultimate Team e quest'anno vedrà un nuovo sistema di qualificazione che va ad eliminare i play off e che si baserà sul proprio livello in Division Rivals e sull'accumulo di punti qualificazione Champions"***

Tra le novità che troveremo in Ultimate Team spicca il ritorno dei tornei che fungeranno come nuovo evento live, con specifiche regole di gioco e sulla rosa che renderanno l'esperienza di gioco sempre fresca e appagante.
Insieme ai tornei troviamo anche una nuova modalità chiamata Guanto di sfida, che ci richiede di affrontare 5 partite di seguito in stile draft, ma cambiando ogni volta La rosa schierata in campo, mettendo alla prova non solo la nostra capacità di costruire squadre sempre diverse ed efficaci, ma anche la nostra profondità di club, richiedendo ad ogni partita di cambiare tutti i giocatori, panchina compresa.
Per la carriera Allenatore le novità riguardano non solo l'introduzione del gameplay Realistico che sarà esclusivo delle modalità offline, ma anche una serie di funzionalità Live che renderanno l'esperienza di gioco più reattiva e imprevedibile.
Gli eventi inaspettati riguarderanno sia situazioni calcistiche che non, andando ad influenzare le nostre scelte di manager, trovandoci obbligati a dover gestire delle situazioni inaspettate come un infortunio extra campo o addirittura una richiesta di cessione per motivi familiari.
Gli eventi inaspettati potranno essere disattivati per offrire un'esperienza di gioco più controllata, ma l'aggiunta ci è sembrata interessante a patto che venga bilanciata bene.

In FC 26 vedremo introltre l'introduzione del mercato tra allenatori, con squadre che cambieranno totalmente faccia adattandosi allo stile di gioco del nuovo allenatore appena ingaggiato, influenzando di conseguenza la formazione titolare e anche il mercato.

> ***"Ogni allenatore avrà le sue caratteristiche tattiche preferite ed una valutazione specifica, che porteranno i club ad ingaggiarli per cercare il salto di qualità"***

Questo sistema di valutazione influenzerà anche noi che potremmo risultare troppo bassi di livello per proporci ad un PSG o Real Madrid che non ci prenderebbero mai in considerazione in presenza di allenatori più forti sul mercato, ma che magari potrebbero accontentarsi in mancanza di alternative o in una situazione di difficoltà del club.
FC 26 mira a rendere la Carriera Allenatore più frizzante ed imprevedibile, strizzando l'occhio anche a chi preferisce un'esperienza più lineare, permettendo di disattivare gli eventi live attraverso i tanti slider che ci permetteranno di personalizzare l'esperienza di gioco.
FC 26 si presenta in grande spolvero, promettendo di alzare ulteriormente l'asticella rispetto al precedente capitolo ed introducendo una miriade di novità di spessore, che potrebbero davvero decretare un'ottima riuscita per il calcistico di casa EA Sports.
L'uscita è fissata per il prossimo 26 settembre su tutte le console, non ci resta che allacciare gli scarpini e prepararci a scendere in campo.



ULTIMATE TEAM

A cura di Alex Campanelli

Mentre l'estate si appresta a volgere al termine, come ogni anno noi ci consoliamo con l'anteprima di EA FC, e in particolare con la nostra modalità preferita.

EA FC 26 Ultimate team: tutte le novità!

Anche quest'anno Ultimate Team, pur mantenendo la struttura di base che ha fatto innamorare milioni di videogiocatori, presenta qualche importante novità che è bene conoscere prima di riprendere il joypad in mano e ricominciare ad aprire pacchetti e affrontare avversari da tutto il mondo.
Dopo qualche anno di latitanza, tornano i tornei a eliminazione diretta, strutturati in un massimo di quattro turni, con regole sempre volte a evitare che la modalità diventi troppo ripetitiva.
Ci saranno ovviamente dei premi dedicati, tra pacchetti, crediti e anche carte speciali.
Anche le Rivals e la Champions cambiano lievemente la propria struttura, con l'obiettivo di rendere più significativo ogni incontro.
Per combattere il rage quit dilagante (penalizzato ancor più duramente da EA), nelle Rivals saranno presenti degli obiettivi interni alle singole partite, che garantiranno punti e ricompense anche in caso di sconfitta: segnare un gol, completare un certo numero di dribbling, fornire un assist con un difensore, tutti compiti che mirano ad allontanare i giocatori dall'abbandono anticipato della gara.
La weekend league presenta invece quest'anno una competizione secondaria dedicata ai neofiti, e in generale a chi ogni settimana fatica a qualificarsi alla Fut Champions.
Tale competizione si chiama Fut Challengers e, pur garantendo premi minori rispetto alla Fut Champions, rappresenta comunque uno stimolo per i giocatori occasionali o meno abili, che possono così migliorare la propria squadra senza restare impantanati in una competizione fuori portata.
Per quanto riguarda le carte dei calciatori, il sistema delle evoluzioni è stato ulteriormente potenziato, prevedendo la possibilità di far evolvere più volte la stessa carta.
EA ha inoltre aggiunto diverse icone, soprattutto provenienti dal passato recente, andando incontro alle richieste della fanbase. Potrete tornare a schierare Ibrahimovic e Totti, Iniesta e Kroos, Chiellini e Marcelo, mentre i più esterofili saranno piacevolmente sorpresi dalla presenza di Cha Bum-Kun, attaccante sudcoreano che ha scritto pagine importantissime del calcio asiatico.
Queste e altre novità vi aspettano nel nuovo EA FC 26, che non vediamo l'ora di giocare insieme a voi, per potervi finalmente fornire la prima formazione di questa nuova, entusiasmante stagione videoludica.
Appuntamento al mese prossimo!

BF 6

BATTLEFIELD™ 6

IN ARRIVO IL 10 OTTOBRE

ESCLUSIVA ONGAME

PRENOTA** SUBITO E RICEVI IL CELEBRATE BACKPACK

PRENOTA* SUBITO E RICEVI IL PACCHETTO TOMBSTONE

SKIN SOLDATO BECCHINO
PACCHETTO ARMA ACCETTA
MOSTRINA SOLDATO E ADESIVO ARMA
PORTAFORTUNA ARMA BANDOLIERA
SCHEDA UTENTE EROI CADUTI
SET PLUS XP TOMBSTONE

16+ www.pegi.info

**Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali
*Si applicano condizioni e restrizioni. Consulta https://www.ea.com/games/battlefield/battlefield-6/game-disclaimers per i dettagli. Include acquisti opzionali all'interno del gioco. Oggetti a puro scopo illustrativo. La grafica potrebbe essere soggetta a modifiche. Nessun produttore di armi, veicoli militari o attrezzature è associato al gioco, né lo ha sponsorizzato o appoggiato.
© 2025 ELECTRONIC ARTS INC.

BF STUDIOS
Electronic Arts
+SYSTEM TARGET

FUNKOMANIA

Devid ha iniziato pensando ad un regalo per il nipote e poi invece...

A cura di Diego Pierantoni

One Piece che passione

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Mi chimao Devid ho 36 anni, vengo dalle Dolomiti, sono un collezionista di Funko Pop e specialmente un appassionato di One Piece.

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Il mio lavoro è fare montature per occhiali in acetato.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Stavo guardando dei pop di One Piece per un mio nipote e da lì mi è scoccata la scintilla di prenderne uno o due, poi mi sono voluto informare e affacciare a questo grande mondo.
Allo stato attuale il collezionismo serio è complicato e sta cambiando le sue forme ogni giorno che passa.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Sinceramente non lo ricordo bene quale sia il primo pop acquistato, ma forse era un Moment di Star Wars, nulla di esclusivo ma solo un comune.
Colleziono da circa da 5 anni.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
La mia collezione esclusiva sempre al completo è solo quella di One Piece, per il resto colleziono quelli che mi piacciono, nelle varie wave di film, telefilm e specialmente i Freddy che mi piacciono moltissimo.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Sinceramente preferisco guardare la qualità e non la quantità di pop nella mia collezione, ma dovrei averne più o meno 250.
Non ne ho uno di preferito ma:

quello di Roronoa Zoro 1496 Hot Topic con il sangue (dov'è lui dice: non mi sono fatto niente) per me è stupendo, poi avercelo anche firmato dalla voce originale del anime giapponese è bellissimo.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi?
Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Roger gold SDCC psa 10 sono stato il primo ad averlo e ne ho visto solamente un altro in circolazione
Possiedo anche Brook 358 limited edition del New York Comic Con.
Questi due pop per me sono i due pop della collezione di One Piece che mi hanno reso più contento quando sono riuscito ad ottenerli.
Non li venderei mai, non collezionno per un valore futuro ma per una mia passione e ammirali ogni tanto è stupendo.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E quale ancora stai cercando?
In questo mondo ormai si trova tutto, ma quello che anni fa mi mancava sempre alla mia lista della collezione di One Piece era proprio "Brook 358 NYCC convention 2018".
Finalmente poco dopo sono riuscito a trovarlo, e poi l'ho inviato a PSA per l'incapsulamento.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Si che in questi ultimi anni hanno preso una strada per maggior profitto e io ne cercherei una nuova, troppe quantità prodotte di ogni pop sminuiscono il valore di un singolo pop e fanno perdere la voglia a tanti seri collezionisti di collezionare.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Colleziono un po' di tutto quello che mi piace di One Piece, tra qui alcune carte da gioco, il primo manga prodotto nel 1997, e qualche resina.

Racconta anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! manda le tue foto, scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

BEST SELLERS

i più venduti del mese

1° One Piece 1946 Tony Tony Chopper

2° Bitty POP Singles: Five Night's at Freddy's

3° Games: Metal Gear- Naked Snake

4° Dragon Ball Z Super - 386 Goku

5° One Piece 1932 Kid w/Awakening

6° Animation: Solo Leveling- Sung Jinwoo w/

7° Disney: Lilo & Stitch 1045 Smiling Seated

8° Super: One Piece Big Mom (Kimono)

9° Dexter Dexter Morgan

10° Bitty POP: Mistery - Harry Potter

A cura di Marco Inchingoli

Nel 1989, quando il mercato videoludico per home computer era popolato da titoli graficamente funzionali ma raramente spettacolari, Shadow of the Beast fece il suo ingresso sulla scena Amiga come un fulmine psichedelico.

Bellezza visiva che nasconde un cuore brutale

1989 SHADOW OF THE BEAST

Console	AMIGA 500
Genere	ACTION/PLATFORM
Sviluppo	REFLECTIONS
Publisher	PSYGNOSIS

Sviluppato da Reflections Interactive e pubblicato da Psygnosis, era un gioco che non si accontentava di essere giocato: pretendeva di essere ammirato, ascoltato, quasi venerato.
Un'esperienza audiovisiva che, per l'epoca, sembrava arrivare da un altro pianeta. E sotto quei pixel scintillanti si nascondeva una delle sfide più punitive e spietate che un giocatore potesse affrontare.
La trama, per quanto appena accennata all'interno del gioco, viene spiegata meglio nel manuale cartaceo (e che manuale: quasi un racconto fantasy illustrato).
Il protagonista è Aarbron, un tempo umano, rapito da bambino da una setta malvagia e trasformato in una creatura mostruosa e servile.
Quando, in età adulta, Aarbron assiste all'uccisione di suo padre da parte degli stessi cultisti, recupera la memoria e si ribella. Da qui parte la sua vendetta contro i suoi carcerieri e contro il signore oscuro Maletoth.

"Un viaggio di sangue, liberazione e memoria, ambientato in un mondo alieno e mitologico al tempo stesso"

Shadow of the Beast è, tecnicamente, un platform/action a scorrimento orizzontale, ma definirlo così sarebbe riduttivo.
Si tratta di un titolo che mette la componente audiovisiva al centro. La prima cosa che colpisce è la grafica: l'Amiga, macchina che già di suo superava molte concorrenti dell'epoca, qui viene spinta al limite. E poi c'è la musica.

"Composta da David Whittaker, la colonna sonora di Shadow of the Beast è diventata leggendaria"

Si alternano pezzi eterei, quasi meditativi, a motivi inquietanti e tribali. È una soundtrack che non accompagna semplicemente l'azione: la commenta, la avvolge, la trasforma. In alcuni momenti sembra di stare dentro un album dei Tangerine Dream con una vena dark fantasy. Ma se l'apparato audiovisivo è ipnotico, il gameplay — diciamolo subito — è tutt'altro che accomodante. Shadow of the Beast è difficile, a tratti crudele.
La barra della vita non perdona, e ogni nemico, ogni trappola, ogni ostacolo sembra essere piazzato con la precisa volontà di farti soffrire. Non esistono salvataggi, non esistono password. Se muori, si ricomincia da capo.
L'azione richiede riflessi rapidi e memoria: ogni sezione va memorizzata, ogni pattern imparato, ogni mossa calcolata con precisione. Il combattimento è basilare: pugni, calci e pochi power-up. Ma non è qui che risiede la sfida. La difficoltà sta nella struttura labirintica dei livelli, nei rari oggetti da trovare, e nel sapere dove andare, quando saltare, quando combattere o fuggire.
Un aspetto interessante è come il gioco comunichi tutto senza parole. Non c'è HUD invadente, non ci sono dialoghi. Il mondo è ostile e silenzioso, e solo l'osservazione visiva permette di capire cosa fare.
Questo senso di immersione totale è uno dei punti più forti del gioco, e anche uno dei più sperimentali, considerando l'epoca. Shadow of the Beast fu accolto come un miracolo tecnologico al momento della sua uscita. I magazine dell'epoca lo elogiavano per la grafica mozzafiato e per il sonoro, anche se molti segnalavano (giustamente) la difficoltà estrema. Fu convertito per molte piattaforme (Mega Drive, TurboGrafx, Atari ST), ma nessuna versione riuscì a eguagliare l'impatto visivo della versione Amiga. Alcune furono dignitose, altre mediocri. Ma tutte testimoniavano la volontà di replicare quel piccolo miracolo.
Curiosamente, la saga ebbe due sequel (il secondo migliorò molto il bilanciamento) e addirittura un remake per PS4 nel 2016, che tentava di reinterpretare la formula originale con meccaniche moderne. Ma per molti fan, nulla può davvero sostituire il fascino mistico e crudele del primo capitolo. In conclusione,

"Shadow of the Beast è un viaggio non tanto nel senso classico del termine, ma nel senso estetico e sensoriale"

È un titolo che più che essere giocato, va attraversato, con pazienza e reverenza. Una favola oscura su memoria e liberazione, che unisce arte visiva, musica e difficoltà in un mix unico. Non è per tutti, questo è certo. Ma chi saprà affrontarne la sfida, troverà uno dei mondi più affascinanti mai creati su Amiga. Un'esperienza da riscoprire con il cuore aperto e i nervi saldi. Perché nell'ombra della bestia si nasconde qualcosa di profondamente umano.

SMARTMANIA

A cura di Jacopo Filisetti

OPPO, tra le aziende leader nel settore degli smart device, annuncia ufficialmente il lancio europeo della tanto attesa Serie Reno14, che include i nuovi Reno14 5G e Reno14 F & FS 5G.e.

La serie Oppo Reno 14 finalmente in Italia

Proseguendo nel suo impegno verso l'innovazione nel design e nell'imaging, questa nuova gamma offre la migliore esperienza fotografica AI del settore, abbinata a un look contemporaneo ispirato all'affascinante estetica Iridescent Mermaid.
"Con la Serie Reno14, spingiamo ancora una volta i confini dell'imaging mobile e qualità costruttiva"
ha dichiarato Billy Zhang, President of Overseas Marketing, Sales, and Services di OPPO.
"Combinando avanzate innovazioni fotografiche basate sull'intelligenza artificiale con un design fresco e distintivo, offriamo agli utenti italiani uno smartphone unico che li aiuta a distinguersi e brillare in ogni momento"
Sviluppata in risposta alla crescente domanda da parte degli utenti di prestazioni fotografiche sempre più avanzate e di un'integrazione più elevata di funzionalità AI, la Serie Reno14 porta la creatività mobile a un livello superiore.

Questo nuovo modello migliora l'esperienza fotografica grazie alla funzione AI Flash Photography, per scatti più nitidi e ricchi di espressione anche in condizioni di luce complesse.
Gli strumenti di editing avanzati basati su AI permettono inoltre di perfezionare e personalizzare le immagini in modo semplice e preciso.

"Il tutto è racchiuso in un design straordinario ispirato alla Iridescent Mermaid, frutto di un meticoloso processo a più strati che crea affascinanti riflessi di luce e finiture cangianti, capaci di catturare lo sguardo da ogni angolazione"

Insieme alla Serie Reno14, OPPO presenterà anche OPPO Watch X2 Mini in occasione dell'evento di lancio, ampliando ulteriormente il proprio ecosistema smart e offrendo agli utenti modi sempre nuovi per restare connessi.
Dispone di un grande display da 6.59 pollici con una risoluzione di 2760x1256 pixel. Le funzionalità offerte da questo Oppo Reno 14 sono veramente tante e all'avanguardia. A cominciare dal modulo 5G che permette un trasferimento dati e una navigazione in internet eccellente.

RENO14 5G

Display
AMOLED 6,59" 1256x2760, refresh rate fino 120Hz, schermo-scocca 93,4%, campionamento tocco fino 240Hz, 460ppi, 1.200nit picco, Corning Gorilla Glass 7i
Processore
MediaTek Dimensity 8350
Memoria
12GB di RAM LPDDR5X
256/512GB interna UFS 3.1
Dual SIM
nano SIM + eSIM
Connettività
5G, WiFi 6, Bluetooth 5.4, USB-C, NFC, GPS
OS: ColorOS 15
Fotocamere
anteriore: 50MP, f/2,0, FOV 90°, AF
posteriori:
50MP principale, f/1,8, FOV 79°, AF, OIS
50MP tele, f/2,8, FOV 30°, AF, OIS
8MP ultra grandangolare, f/2,2, FOV 116°, AF
Batteria
6.000mAh, ricarica 80W
Dimensioni e peso
157,9x74,7x7,4mm per 187g

RENO14 F/FS 5G

Display
AMOLED 6,57" 2372x1080, refresh rate fino 120Hz, schermo-scocca 93,04%, campionamento tocco fino 240Hz, 397ppi, 1.400nit picco, protezione AGC Dragontrail DT-STAR D+
Piattaforma mobile
Qualcomm Snapdragon 6 Gen 1
Memoria
8/12GB di RAM LPDDR4X
256/512GB interna UFS 3.1
Connettività
5G, WiFi 5, Bluetooth 5.1, USB-C, NFC, GPS
OS: ColorOS 15.0
Fotocamere
anteriore: 32MP, f/2,0, FOV 90°, AF
posteriori: 50MP principale, f/1,8, FOV 79°, AF, OIS
8MP ultra grandangolare, f/2,2, FOV 112°
2MP macro, f/2,4, FOV 89°
Batteria
6.000mAh, ricarica 45W
Dimensioni e peso
158,12x74,97x7,78mm (Opal Blue) / 7,69mm (Glossy Pink) / 7,74mm (Luminous Green) per 180g

ELECTRONICS

A cura di Jacopo Filisetti

Ayaneo non solo lancerà il palmare Pocket Fit, ma anche il modello Elite, più costoso e potente

KONKR Pocket Fit Elite

Il nuovo Pocket Fit Elite, come suggerisce il nome, si posizionerà un gradino sopra il modello standard. Si ipotizza che possa essere la prima console portatile a essere alimentata dal potente chipset Snapdragon 8 Elite. Il modello base, il Pocket Fit, utilizzerà invece lo Snapdragon G3 Gen 3, un chip basato sullo Snapdragon 8 Gen 3 ma con frequenze di clock più elevate per migliori prestazioni, già visto su altri dispositivi come l'AYANEO Pocket S2.
È probabile che, a parte il processore e le opzioni di RAM, le differenze tra i due modelli saranno minime.
Konkr Pocket Fit Elite avrà un design identico a quello di Konkr Pocket Fit.
Infatti, a parte il processore che non è stato rivelato, il resto delle sue specifiche sono identiche a quelle del Konkr Pocket Fit.

"Ci sono speculazioni sul fatto che il suo nome, anche se può essere considerato un'esagerazione, lascia intendere che il suo processore sia lo Snapdragon 8 Elite, lo stesso chipset che ha alimentato diversi smartphone di punta di 2025 Android"

Ayaneo non ha mai evitato di confermare il processore del Konkr Pocket Fit, che è il processore Snapdragon G3 Gen 3, lo stesso che si trova all'interno

del modello Ayaneo Pocket S2 e del OneXSugar. C'è persino un logo Snapdragon sul materiale promozionale del palmare.
Considerando che l'unico dettaglio del Konkr Pocket Fit Elite che non è ancora stato rivelato è il processore, c'è un'alta probabilità che si tratti di un grosso affare.
AYANEO ha finalmente fatto chiarezza anche sui prezzi. Il KONKR Pocket Fit standard avrà un costo di 329 dollari, un prezzo rivisto al ribasso rispetto alle stime iniziali.
La versione Pocket Fit Elite, invece, dovrebbe costare circa 399 dollari.
Tuttavia, per mettere le mani su queste nuove console bisognerà attendere ancora un po'. In un post su X, l'azienda ha confermato che i "preparativi finali per il lancio sono in corso" e ha indicato settembre come mese di debutto, presumibilmente per l'apertura dei preordini.

Il set si concentrerà esclusivamente sull'universo di Spider-Man, attingendo a oltre 60 anni di storie a fumetti. I fan possono aspettarsi di trovare i loro personaggi preferiti, sia eroi che villain.

A cura di Robert Orlandi

Marvel's Spider-Man: eroi, cattivi e meccaniche

Il set si concentrerà esclusivamente sull'universo di Spider-Man, attingendo a oltre 60 anni di storie a fumetti.
I fan possono aspettarsi di trovare i loro personaggi preferiti, sia eroi che villain.

Personaggi Iconici

Le anteprime hanno già svelato carte che rappresentano figure centrali come Spider-Man, Miles Morales e Spider-Man 2099, Miguel O'Hara, oltre a nemici storici come Kraven e la Lizard.

Identità di Colore

I designer hanno lavorato per tradurre le personalità dei personaggi nel "color pie" di Magic.
Ad esempio, è stato rivelato che Spider-Man rientra nei colori bianco, blu e verde.
Il bianco per il senso del dovere e la responsabilità di aiutare gli altri, il blu per la sua genialità scientifica e l'ingegno (come la creazione dei lancia-ragnatele), e il verde per il suo legame con la comunità e la sua capacità di adattamento.

Meccaniche di Gioco

Nonostante i dettagli specifici sulle nuove meccaniche siano ancora scarsi, è lecito aspettarsi che il set introduca abilità che riflettano i poteri dell'Uomo Ragno.
Si è parlato della possibile introduzione di un'abilità che simula l'attacco a sorpresa dei ragni, forse con l'uso di segnalini o con un nuovo tipo di carta.
È probabile che si veda un'enfasi sul combattimento aereo (con l'abilità Volare) e su carte che interagiscono con i segnalini, come gli "spider-bots" o altre invenzioni.

Le carte Scena riportano in vita il mondo del fumetto

Nel set si può trovare una collezione veramente unica di 9 carte scena senza bordo! Ognuno di questi ritrae una parte dell'azione nello stile dei mitici artisti del fumetto: Jim Cheung e Jay David Ramos. Queste carte sono un modo straordinario per celebrare tutti i fantastici eroi ragno del Ragnoverso. Puoi trovare ognuna di queste carte nelle buste di gioco e nei Collector Booster.

Il Futuro di Marvel in Magic

Questo set su Spider-Man non è un evento isolato. Segna l'inizio di una collaborazione più ampia tra Wizards of the Coast e Marvel, che si svilupperà nel corso degli anni.
È stato confermato che ci saranno altri set dedicati all'universo Marvel, sebbene i dettagli sui prossimi rilasci, come un potenziale set sugli X-Men o sugli Avengers, non siano ancora stati annunciati.

Assenza dal Digitale e "Through the Omenpaths"

È importante notare che, a causa di accordi di licenza, il set Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man non sarà disponibile su piattaforme digitali come MTG Arena e Magic Online. Per mantenere la parità meccanica con la versione cartacea, Wizards of the Coast rilascerà un set digitale chiamato "Through the Omenpaths". Questo set conterrà carte con le stesse meccaniche di quelle di Spider-Man, ma con un'ambientazione, nomi e artwork originali dell'universo di Magic.

In sintesi, Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man si preannuncia come uno dei set più innovativi e attesi di Magic, che unisce due mondi di fandom in un'esperienza di gioco senza precedenti. Con una data di uscita imminente e anteprime che svelano dettagli intriganti, l'attesa dei fan è destinata a crescere, in vista del 26 settembre.

Carte rivelate potenzialmente importanti

Sensational Spider-Man: Una carta che rappresenta Peter Parker con abilità che richiamano la sua agilità e la sua capacità di tessere ragnatele. Spesso queste versioni del personaggio sono creature leggendarie a doppia faccia, che si trasformano da Peter Parker a Spider-Man.

Miles Morales // Ultimate Spider-Man: Anche Miles Morales ha una sua carta, probabilmente a doppia faccia, che riflette il suo percorso da Peter Parker alla sua identità di eroe.

Symbiote Spider-Man: Una versione di Spider-Man con il costume alieno, che potrebbe avere abilità più aggressive e potenti, magari con un lato negativo che riflette l'influenza del simbionte.

Venom, Eddie Brock: Il celebre nemico di Spider-Man sarà sicuramente una carta importante, probabilmente una creatura forte e aggressiva con abilità che interagiscono con i cimiteri o che puniscono gli avversari.

Doctor Octopus, Master Planner / Green Goblin, Nemesis: I principali avversari di Spider-Man avranno carte potenti che riflettono le loro tattiche e il loro ingegno, probabilmente con abilità che generano pedine o che mettono in difficoltà l'avversario.

The Soul Stone: È stato annunciato che il set includerà la prima "Pietra dell'Infinito" di Magic, la Gemma dell'Anima, che avrà una versione "Cosmic Foil". Le Pietre dell'Infinito sono oggetti leggendari e ci si aspetta che abbiano un impatto notevole sul gioco.

È importante notare che queste informazioni si basano su anticipazioni e non sul set completo rilasciato. La vera "importanza" di una carta dipenderà da come interagirà con le altre carte del set e con i formati in cui sarà giocata.

Prodotti in uscita

L'espansione sarà rilasciata con la linea di prodotti standard per i set di Magic, che include:

Collector Boosters

Buste pensate per i collezionisti, con un'alta probabilità di trovare carte foil, con illustrazioni alternative e trattamenti speciali.

Scene box

Un prodotto speciale che contiene sei carte senza bordo che, se affiancate, creano un'unica illustrazione che racconta una storia.

Gift bundle

Simile al Bundle, ma con contenuti extra e un design che lo rende perfetto come regalo.

Play Boosters

Buste contenenti 14 carte di gioco, ideali per il gioco "limited" come il Draft o il Sealed. Le buste di questo set includeranno trattamenti speciali come le carte "Web-Slinger" e "Borderless Panel" (Pannello senza bordo) che riproducono l'aspetto dei fumetti.

Bundle

Una confezione che include un mix di prodotti, come buste di gioco, terre, un dado spindown e un porta mazzo.

Prerelease Packs

Una confezione per gli eventi di pre-release, contenente sei buste di gioco, una carta promo con timbro dell'anno e un dado spindown

Il mondo di Disney Lorcana, il gioco di carte collezionabili di Ravensburger, si prepara a una svolta epocale con l'uscita del nono set, intitolato "Leggende - Benvenuto nella Storia" (in inglese, "Fabled - Welcome to the Story").

A cura di Robert Orlandi

Lorcana: Leggende - Benvenuto nella Storia, un nuovo inizio

Questo set non è solo una nuova espansione, ma rappresenta un punto di rottura e un nuovo inizio per l'universo del gioco, introducendo meccaniche, rarità e una narrazione che cambieranno il modo in cui i giocatori approcciano Lorcana.

La Rotazione e le Nuove Rarità

Uno degli aspetti più significativi di "Leggende - Benvenuto nella Storia" è l'introduzione della rotazione dei set. Questo significa che i set più vecchi usciranno dal formato standard competitivo, permettendo al meta di evolversi e di rimanere fresco. Questo è un passo fondamentale per un gioco di carte collezionabili a lungo termine, che assicura che il gameplay non diventi stagnante e incoraggia la creazione di nuove strategie.

"Leggende introduce anche due nuove rarità di carte: Epiche e Iconiche"

Le carte Epiche sono caratterizzate da illustrazioni senza cornice, una vivace finitura foil a effetto arcobaleno, simboli olografici e testo colorato.
Queste carte accattivanti sono più rare delle carte Leggendarie ma non quanto le Incantate. Ci sono 18 carte Epiche in ogni set.
Con solo due per set, le Iconiche sono incredibilmente rare, molto meno comuni delle carte Incantate.
Queste meraviglie hanno illustrazioni a tutta carta, uno speciale motivo foil a forma di stella magica e una stampa a caldo in 3D, cosa che le rende le carte definitive, che ogni collezionista desidera trovare.

Quali franchise debuttano in Leggende?

In viaggio con Pippo è una delle grandi novità tra i franchise che debuttano in Leggende. La copertina del mazzo Ruby Emerald Single-Player mostrava sia Powerline che Max, con le rispettive carte sul lato della scatola. Altra novità è Dumbo, storico cult animato di Disney. Come sempre, arriveranno anche due deck precostruiti.
Il mazzo Zaffiro Ambra è guidato da Ariel – Sirena Canterina e dalla nuova Mulan – Diplomatica Premurosa, mentre il mazzo Smeraldo Rubino si distingue insieme a Max, il figlio di Pippo, e Powerline.
La Narrazione: Un "Bentornato" in Lorcana

"Il sottotitolo del set, "Benvenuto nella Storia", ha incuriosito molti fan e sollevato diverse domande"

Se "Il Primo Capitolo" era il nostro benvenuto nel mondo di Lorcana, perché il nono set ci dà il bentornato?
Questa scelta narrativa suggerisce un ritorno alle origini o una profonda ricalibrazione della storia.
La narrazione di Lorcana si è sviluppata set dopo set, partendo dall'introduzione degli Illumoneers (i giocatori) nel Grande Illuminary e l'incidente dell'inondazione di inchiostro che ha dato vita ai Glimmers (le versioni dei personaggi Disney). La storia è proseguita con l'avventura alla ricerca della storia perduta, affrontando villain come Ursula e Jafar. "Leggende" sembra fare da ponte tra i primi archi narrativi e una nuova fase della storia di Lorcana. Il set potrebbe esplorare la storia passata di Lorcana, mostrandoci come il mondo e i Glimmers sono stati creati. L'introduzione di personaggi come quelli del film "In viaggio con Pippo" suggerisce che verranno esplorati nuovi angoli dell'universo Disney. Le carte stesse, con le loro abilità e illustrazioni, continuano a raccontare la storia, permettendo ai giocatori di immergersi completamente nel mondo.

Impatto su gioco e collezionismo

L'introduzione della rotazione e delle nuove rarità avrà un impatto significativo sia sul gioco competitivo che sul collezionismo:

- ***Gioco Competitivo.*** La rotazione costringerà i giocatori a rivedere i loro mazzi e a sperimentare nuove combinazioni.
- I mazzi che hanno dominato il meta potrebbero non essere più validi aprendo la strada a nuove strategie e a un ambiente di gioco più dinamico.
- ***Collezionismo.*** Le nuove rarità, in particolare le carte Iconic, diventeranno l'oggetto del desiderio per i collezionisti. La loro rarità e il loro design unico le renderanno i pezzi più pregiati di ogni collezione, stimolando ulteriormente l'interesse nel gioco.

Prodotti in uscita

"Lorcana: Leggende - Benvenuto nella Storia" si preannuncia come un set monumentale. Con l'introduzione della rotazione e di nuove rarità, Lorcana si apre ad visione a lungo termine per il gioco, garantendo che rimanga rilevante e stimolante sia per i giocatori che per i collezionisti. Questo set non è solo una continuazione della storia di Lorcana, ma un'evoluzione, un nuovo capitolo che ci invita a esplorare l'universo in modi inediti.

Set Introduttivo da Collezione:

Contiene tutto il necessario per dare via a una collezione, All'interno troveranno 4 bustine di Leggende per un totale di 48 carte splendidamente illustrate. I collezionisti potranno inoltre proteggere i loro tesori con lo speciale raccoglitore di Mickey Mouse – Brave Little Tailor, che può contenere fino a 80 carte. Aggiungendo un tocco di brillantezza in più, la carta promozionale di Trilli – Fata Gigante ha un splendido trattamento "glimmer foil".

Gift Set

Una valanga di Frozen all'interno di questa scatola regalo. con una carta promozionale di Elsa – Il Quinto Spirito. Dotata di illustrazioni completamente nuove, Elsa sarà in buona compagnia, poiché questa scatola contiene 5 bustine da diversi set di Disney Lorcana TCG. I collezionisti potranno conservare queste 60 carte e il resto della loro collezione al sicuro dai giganti di terra e dall'insistente zefiro in questa scatola splendidamente illustrata.

Booster Pack

Contengono un numero fisso di carte casuali dell'espansione, con una distribuzione di rarità che include carte comuni, non comuni, rare, super rare e la possibilità di trovare carte Leggendarie o Incantate.

Booster Box

Un cofanetto sigillato che contiene solitamente 24 bustine di espansione. È il prodotto ideale per i giocatori che vogliono ottenere una quantità significativa di carte del nuovo set.

Starter Deck

Sono mazzi precostituiti da 60 carte, pensati per i nuovi giocatori o per chi vuole iniziare a giocare subito con le nuove carte. Ogni starter deck è solitamente bicolore, combinando due tipi di inchiostro, e include carte foil dei due personaggi principali del mazzo, oltre a una bustina di espansione del nuovo set.

Illumineer's Trove

Il tesoro definitivo sia per i collezionisti che per i giocatori, l'Illumineer's Trove include una scatola di stoccaggio completamente illustrata con sei divisori per le carte per tenere le tue carte Disney Lorcana TCG al sicuro e organizzate per inchiostro. L'Illumineer's Trove contiene anche otto bustine e ti aiuta a tenere traccia dei danni sui personaggi e sui luoghi con sei dadi tematici, uno per colore d'inchiostro. Con il contatore di leggenda a rotella, i giocatori non metteranno mai in dubbio quanto vicini sono a reclamare una stella magica, potendo tenere traccia con facilità dei loro progressi verso la vittoria!

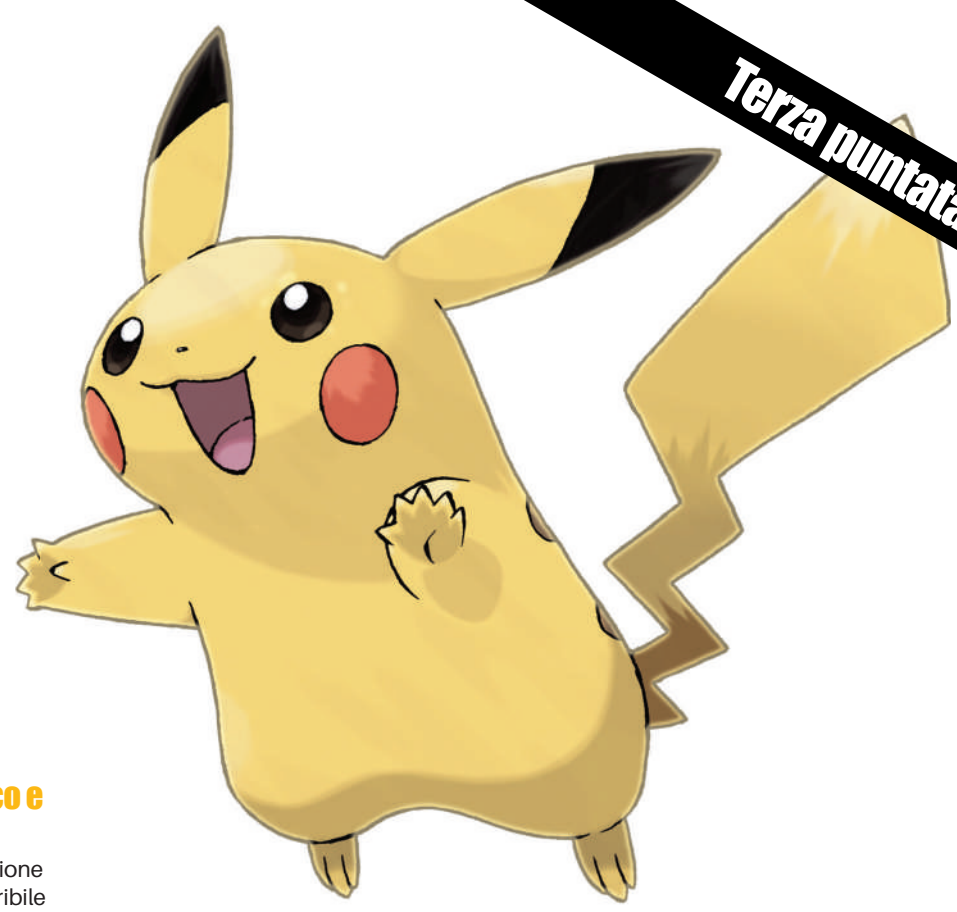
A cura di Robert Orlandi

Terza puntata

Strategie vincenti per GCC Pokémon

Tattiche di Gioco Avanzate

Oltre alla costruzione del mazzo, le decisioni prese durante la partita sono fondamentali per la vittoria, specialmente a livello competitivo.



Decisioni cruciali durante il turno

Oltre alla costruzione del mazzo, le decisioni prese durante la partita sono fondamentali per la vittoria, specialmente a livello competitivo.

Gestione della panchina e posizionamento dei Pokémon

La gestione della panchina è un aspetto critico. È consigliabile evitare l'"over-benching", ovvero non riempire la panchina con Pokémon che non si prevede di usare, poiché possono diventare facili bersagli per carte come Boss's Orders e compromettere il proprio "Prize Map".
Dopo un KO, promuovere un "free retreater" (un Pokémon con costo di ritirata zero o basso) mantiene la flessibilità, consentendo di ritirarlo facilmente per un attaccante o di usarlo come "carne da cannone".
Proteggere i Pokémon a basso HP in panchina è cruciale, limitando i posizionamenti non necessari per evitare che vengano messi KO da attacchi a panchina.
La panchina non è un semplice deposito per i Pokémon futuri; è una zona vulnerabile ai "Boss targets" e può influenzare il "Prize Mapping". Una panchina ben gestita è cruciale sia per l'offesa che per la difesa.
Le decisioni su quali Pokémon mettere in panchina, quando e quanti, devono essere prese in base al mazzo dell'avversario e alla sua capacità di "gust" (forzare Pokémon dalla panchina al posto attivo). Questo trasforma la panchina da area passiva a parte integrante della strategia tattica.

Tempismo di attacco e ritirata

Il tempismo nell'assegnazione di energia è vitale: è preferibile assegnare l'Energia come una delle ultime azioni del turno, per mantenere la flessibilità della mano per altre carte che potrebbero richiedere scarti (ad esempio, Ultra Ball).
I giocatori avanzati non si limitano a giocare le carte quando possono, ma considerano il "timing" ottimale per massimizzare il loro impatto e mantenere il maggior numero di opzioni aperte.
Questo significa anticipare le mosse dell'avversario e conservare risorse chiave fino al momento più opportuno, evitando di "bloccarle" prematuramente.

Gli stili di gioco possono variare:

La ritirata strategica è fondamentale: utilizzarla non solo per salvare un Pokémon danneggiato, ma anche per rimuovere Condizioni Speciali o effetti di attacco negativi, come quelli che impediscono al Pokémon di attaccare.

Sfruttare debolezze e resistenze

Identificare e sfruttare le Debolezze del Pokémon Attivo dell'avversario è una delle strategie più efficaci per infliggere danni massicci e ottenere KO rapidi.
Allo stesso tempo, essere consapevoli delle proprie Debolezze e preparare contromisure o strategie per mitigarle è altrettanto importante.

Aggressivo: L'obiettivo è ottenere KO decisivi il più rapidamente possibile, sia direttamente (uno alla volta) che tramite "Spread" (distribuendo danni su più Pokémon in panchina).

Difensivo/Stall: L'obiettivo è negare all'avversario la possibilità di prendere Carte Premio, utilizzando Pokémon con alti PS, riduzioni o prevenzioni di danno. Questa strategia può anche portare l'avversario al "Deck Out".

Strategia delle carte premio (Prize Mapping)

La gestione delle Carte Premio è un'arte sottile che va oltre il semplice prenderle dopo un KO.

Principi del Prize Checking

Il "Prize Checking" è la tecnica per dedurre quali carte si trovano tra le Carte Premio coperte, basandosi sulle carte che non sono più nel proprio mazzo.
Non è un'azione da fare solo al Turno 1; è un processo continuo durante la partita, specialmente per le carte "singleton" (copia singola) o le carte chiave del mazzo. Nei tornei, il tempo limitato può impedire di controllare tutte e sei le Carte Premio al Turno 1; è consigliabile dare priorità alle carte più importanti.
La conoscenza delle carte Premio influenza le decisioni in partita, soprattutto quando si decide di fare una giocata "all-in" o quando mancano pezzi chiave della combo.
Le Carte Premio non sono solo una condizione di vittoria, ma una "risorsa" che può essere "controllata" per ottenere informazioni.
Sapere cosa è (o non è) tra i premi fornisce dettagli cruciali sulle carte rimanenti nel proprio mazzo e in quello dell'avversario.
Padroneggiare il "Prize Checking" trasforma la pila statica dei premi in un livello di informazione dinamico, consentendo ai giocatori di prendere decisioni più informate, adattare il proprio piano di gioco e persino calcolare le probabilità di pescare carte specifiche, portando a giocate con percentuali di successo più elevate.
Questa è una delle abilità avanzate fondamentali.

Pianificazione dei KO e Gestione del "Prize Trade"

Il "Prize Mapping" consiste nel pianificare quali Pokémon avversari mettere KO per vincere la partita, considerando il tipo di Pokémon (a premio singolo o multiplo) e cercando di forzare l'avversario in situazioni svantaggiose.
L'obiettivo è posizionarsi per poter sferrare il primo attacco in uno scambio di KO. È importante evitare di giocare troppo aggressivamente all'inizio, prendendo solo 1-2 premi e poi perdendo slancio.
Tenere traccia degli "strumenti premio" dell'avversario (carte che possono usare per prendere premi) e dei potenziali KO è un'altra tattica avanzata. Il GCC Pokémon competitivo è fondamentalmente una corsa ai 6 premi, ma non è una corsa lineare. I giocatori devono valutare costantemente il "Prize Trade" – quanti premi guadagnano rispetto a quanti ne concedono.
Questo implica il targeting strategico dei Pokémon avversari (a premio singolo contro multiplo), la gestione delle proprie "liability" (Pokémon che concedono molti premi) e la pianificazione di turni con KO multipli per ottenere un vantaggio

Anticipare l’avversario ed evitare errori comuni

Il “mind game” è una componente cruciale del gioco competitivo.

Analisi del campo avversario e previsione delle mosse

Un giocatore esperto assume sempre che l’avversario abbia la carta di cui ha bisogno.
È fondamentale giocare “attorno” a ciò che l’avversario potrebbe avere, ricercando i mazzi meta più popolari e le loro inclusioni tipiche (ad esempio, Iono, Roxanne, Path to the Peak, Lost Vacuum).
Conoscere le condizioni di vittoria dell’avversario e la velocità con cui può vincere è un altro aspetto chiave.
La pratica contro una vasta varietà di strategie è essenziale per prepararsi a qualsiasi evenienza. Il gioco di alto livello richiede non solo abilità meccanica ma anche una profonda comprensione della probabilità, della valutazione del rischio e della psicologia dell’avversario.
I giocatori devono valutare costantemente lo stato del campo, le minacce potenziali e le probabili risposte dell’avversario per prendere decisioni ottimali, anche in condizioni di incertezza.
Qui la conoscenza approfondita del meta diventa un vantaggio competitivo.

Errori comuni da evitare

Evitare gli errori comuni è un passo fondamentale per il miglioramento:
Non giocare attorno alle carte dell'avversario. Non anticipare e adattarsi alle carte chiave dell'avversario (ad esempio, disruption, attacchi potenti) è un errore frequente.

"Over-benching": Posizionare troppi Pokémon in panchina senza necessità li rende facili bersagli per effetti "gust".

Concedere troppo presto. Molte partite sono vincibili anche da una posizione di svantaggio; imparare giocando mani difficili è più formativo.

"Potshots": Ridurre i PS dell'avversario senza un chiaro piano di KO spreca risorse.

Sacrificare Pokémon EX troppo presto. Concedere due premi all'inizio è rischioso e riduce la flessibilità nel corso della partita.

Uso improprio di Supporter/Oggetti. Usare carte come Sabrina (disruption) o Pozioni/Blaine (cura/danno) in momenti subottimali può essere dannoso.

Non tracciare lo stato del gioco. Dimenticare di rimuovere/spostare i segnalini o non controllare frequentemente mano/panchina/Pokémon Attivo può portare a errori.

Errori irreversibili. Pescare carte extra, mischiare accidentalmente la mano nel mazzo, attaccare energia extra e poi attaccare possono portare a penalità severe (penalità di 2 premi, sconfitta della partita).

Il successo competitivo è un processo iterativo.
I giocatori non vincono solo giocando bene; migliorano analizzando sistematicamente le loro sconfitte, identificando gli "errori di gioco" e integrando tali lezioni nelle partite future.
Questo ciclo di apprendimento continuo, combinato con una pratica costante, è ciò che distingue i giocatori intermedi dagli esperti.

Analisi del Meta attuale (Maggio 2025)

Il metagame del GCC Pokémon è in costante evoluzione a causa delle rotazioni e dell’introduzione di nuovi set.
L’analisi del meta di Maggio 2025 rivela archetipi dominanti e l’importanza delle “tech cards” per contrastarli.

La maggior parte dei top deck elencati è incentrata su Pokémon con la dicitura "ex".
Questi Pokémon, pur essendo potenti, concedono più Carte Premio (2 o 3) quando vengono messi KO.
Questo rafforza l'importanza del "Prize Mapping" e della gestione del rischio di concedere troppi premi.
Allo stesso tempo, stimola lo sviluppo di strategie "anti-EX" per contrastare la loro efficacia.
Le descrizioni dei top deck menzionano frequentemente "fantastica pesca" (Dragapult ex), "gameplay consistente" (Raging Bolt ex), "alti turni di pesca" (Gholdengo ex) e "strumenti di consistenza".
I "motori" come quello di Noctowl e Drakloak sono citati come chiave per la consistenza.
Indipendentemente dall'archetipo specifico, i mazzi che possono pescare carte in modo affidabile, cercare pezzi chiave e impostare rapidamente il loro campo di gioco sono costantemente tra i più performanti.
Questo sottolinea che un forte "motore" per il vantaggio di carte e il setup è più critico della sola potenza grezza, poiché consente al mazzo di eseguire la sua strategia in modo coerente.

Altri archetipi notabili includono:
Arceus ex / Dialga (Metallo): Basato su una rapida generazione di energia, elevata salute e potere di sopravvivenza.

Giratina ex / Darkrai ex (Oscurità): Un mazzo più lento che si basa su Pokémon resilienti e capacità di disturbo.
Lunala ex (Psico): Potenzia altri attaccanti Psico come Mewtwo e Giratina.

Mazzi "Walls" (es. Cornerstone Mask Ogerpon, Snorlax): Si concentrano sul bloccare gli attaccanti avversari rilevanti e stanno diventando più diffusi nel meta post-rotazione.
(continua)

Archetipi di mazzo dominanti

Secondo i dati di LimitlessTCG (Maggio 2025), i mazzi più performanti sono:

Posizione	Archetipo di Mazzo	Percentuale di Utilizzo (Share)	Caratteristiche principali
1	Dragapult ex	25.51%	Forte disturbo, eccellente pescata con Drakloak.
2	Gardevoir ex	14.54%	Potente ma complesso, accelerazione energia con Psychic Embrace.
3	Gholdengo ex	11.74%	Semplice, resiliente, alto potere, spesso con Dragapult.
4	Raging Bolt ex	10.17%	Molto consistente, molte opzioni di pescata/ricerca, facile da pilotare.
5	Joltik Box	7.72%	Alta velocità, danni rapidi, buon controllo del campo.
6	Tera Box	6.48%	Motore Noctowl per ricerca Allenatore, strategia aggressiva di presa premi 2-2-2.

Mazzi Anti-Meta e "Tech Cards"

Il meta attuale è caratterizzato da una forte presenza di mazzi "anti-meta" e "tech cards" che mirano a contrastare gli archetipi dominanti.

Mew ex: Con l'abilità "Genome Hack", copia gli attacchi dell'avversario, contrastando il dominio di Arceus ex.

Palkia ex & Origin Forme Palkia (Acqua): Utilizza Irida (Supporter per boost di PS/pescata) per prolungare la durata dell'attaccante attivo, efficace contro Arceus ex & Dialga ex.

Gallade ex & Hitmonlee (Lotta): Un'opzione economica per sfruttare la Debolezza Lotta di Arceus ex. Efficace anche contro Charizard ex, Leafeon ex, Darkrai ex. Tuttavia, è vulnerabile a mazzi veloci con molti Allenatori.

Rampardos & Lucario (Lotta): Considerato il miglior mazzo anti-meta. Sudowoodo infligge 70 danni ad Arceus ex con una sola Energia, amplificabili con Lucario/Giovanni.

Budew: L'attacco "Itchy Pollen" impone un blocco sulle carte Oggetto dell'avversario, rallentando setup cruciali per mazzi che dipendono da Rare Candy (Charizard ex) o oggetti per l'energia (Gholdengo ex).

Mimikyu: L'abilità "Safeguard" impedisce ai Pokémon V, EX, VSTAR, VMAX di attaccarlo, fornendo una solida difesa contro i principali attaccanti del meta.

Lost City: Invia i Pokémon KO nella Zona Perduta, impedendo il loro recupero e contrastando mazzi che riciclano attaccanti.

Temple of Sinnoh: Specifico per contrastare Lugia.

Minior: Per contrastare Snorlax.

I tassi di vittoria contro Arceus ex & Dialga ex mostrano l'efficacia di queste contromisure: Rampardos & Lucario (60%), Gallade ex & Hitmonlee (55%), Palkia ex & Origin Forme Palkia (54%). Sebbene Gholdengo ex sia favorito in quasi tutti i matchup meta, può faticare contro Flareon ex, un mazzo meno popolare. Dragapult ex è forte ma può essere superato dal ritmo elevato di Miraidon ex. Gardevoir ex è potente ma vulnerabile a Iron Hands ex (Miraidon).

Conclusioni e raccomandazioni

Per eccellere nel GCC Pokémon, i giocatori devono adottare un approccio olistico che integri la padronanza delle meccaniche fondamentali con strategie avanzate di costruzione del mazzo e tattiche di gioco raffinate.

Raccomandazioni Chiave

- ***Priorità alla consistenza e sinergia del mazzo***.
  Costruire un mazzo che possa eseguire il proprio piano di gioco in modo affidabile è più importante della mera potenza delle singole carte.
  Concentrarsi su un rapporto equilibrato tra Pokémon, Allenatori ed Energia, e massimizzare le carte di pesca e ricerca, garantisce che le risorse necessarie siano sempre disponibili.
- ***Maestria nella gestione dell'energia***.
  L'accelerazione dell'energia è il motore del ritmo di gioco. Comprendere e implementare efficacemente le diverse tecniche di accelerazione (tramite Pokémon, Supporter, Oggetti/Stadio) è cruciale per sferrare attacchi potenti e precoci.
  La pila degli scarti deve essere vista come una risorsa attiva, non un semplice cimitero.
- ***Adattamento continuo al metagame***.
  Il meta è un sistema dinamico di contro-strategie. I giocatori devono monitorare costantemente le tendenze, identificare i mazzi dominanti e le loro debolezze, e integrare "tech cards" e mazzi anti-meta per sfruttare queste vulnerabilità.
  Questo richiede una "nerdiness" e una conoscenza approfondita delle interazioni tra i mazzi.
- ***Raffinare le tattiche di gioco in partita:***
  - ***Gestione della panchina***.
    Evitare l'eccessivo posizionamento di Pokémon in panchina e promuovere "free retreater" per mantenere flessibilità e mitigare i bersagli facili.
  - ***Tempismo delle azioni***.
    Assegnare l'energia come ultima azione del turno e conservare le carte chiave fino al momento ottimale per massimizzare il loro impatto.
  - ***Prize mapping***.
    Utilizzare il "Prize Checking" per raccogliere informazioni sulle proprie carte Premio e pianificare i KO in base al "Prize Trade", cercando di forzare l'avversario in situazioni svantaggiose.
- ***Imparare dagli errori***.
  Il miglioramento è un processo iterativo. Analizzare sistematicamente le sconfitte, identificare gli errori di gioco (come non giocare attorno alle carte dell'avversario o concedere troppo presto) e integrare queste lezioni nella pratica futura è fondamentale per progredire.

Padroneggiare il GCC Pokémon è un viaggio continuo di apprendimento e adattamento. Concentrandosi su questi principi e affinando costantemente le proprie abilità, i giocatori possono elevare il loro gameplay e raggiungere un successo duraturo nel competitivo mondo del GCC Pokémon.

Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI
MEGAEVOLUZIONE

Disponibile dal
10 Ottobre 2025

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.